ATARI®

Home Computer ATARI

STATI E CAPITALI D'EUROPA

Manuale d'Uso

Versione Disco e Cassetta



 A Warner Communications Company

Indice



1 Introduzione

Il gioco **STATI E CAPITALI D'EUROPA** è stato realizzato in due versioni: cassetta e disco. Troverete pertanto qui di seguito le istruzioni diversificate per le due versioni.
Prima di passare alla lettura delle istruzioni vi consigliamo di prendere visione delle seguenti note generali:

- Per il collegamento Hardware consultare i manuali operativi del computer, dell'unità disco e del registratore.
- Se siete in possesso dell'Home Computer Atari Modello 400 o 800, inserite nella feritoia per la cartuccia di sinistra (LEFT) la cartuccia del linguaggio BASIC Atari.
- Se siete in possesso dell'Home Computer Atari Modello 800 XL non avete necessità di utilizzare la cartuccia BASIC Atari.
- Se dovessero insorgere problemi durante il caricamento del programma e se, oltre al registratore fossero connesse al computer altre unità periferiche, si consiglia di scollegare le altre periferiche e collegare il registratore direttamente al computer per determinare più facilmente l'origine dell'inconveniente.
  Nell'eventualità che il funzionamento anomalo dovesse persistere e non fosse imputabile ad errori procedurali di caricamento, consultare il manuale operativo del Registratore Atari, o del computer stesso.

Note

2 Caricamento del Programma

Caricamento da Cassetta

Se siete in possesso del programma in versione cassetta, seguite le seguenti istruzioni:

- Assicurarsi che il computer, il televisore e il registratore siano collegati correttamente. In caso di difficoltà, consultare il manuale operativo del registratore.
- Accendere il televisore o il monitor.
- Accendere il computer posizionando su ON l'interruttore POWER.
- Se tutte le parti del sistema sono state accese e collegate correttamente, sullo schermo apparirà il messaggio READY seguito dal cursore, rappresentato da un quadratino bianco. Qualora si verificassero anomalie di funzionamento, consultare il manuale operativo del computer.
- Inserire il lato 1 della cassetta **PAESI E CAPITALI D'EUROPA** nel registratore. Ricordate!: il nastro deve essere completamente riavvolto. Se non lo fosse premere il tasto REWIND e, raggiunta la posizione iniziale, premere il tasto STOP (STOP/EJECT).
- Digitare quindi **CLOAD** sulla tastiera del computer e premere il tasto **RETURN**.
  Al segnale acustico premere il tasto **PLAY** del registratore. Quindi premere di nuovo **RETURN**. Attraverso la finestra del registratore potrete veder scorrere il nastro; ciò significa che il programma viene caricato nella memoria del computer.
  In questa fase, il computer genera un rumore tipico dovuto al processo di caricamento del programma: se desiderate escludere l'audio, rammentate di ripristinarlo a valori normali poichè la successiva fase di caricamento include controlli che prevedono l'audio.
- Avete ora sul video il messaggio **READY**. Digitate quindi **RUN** sulla tastiera e premere il tasto **RETURN**. Il computer emetterà un segnale acustico di ricevuto.
- Vedrete ora sul video il simbolo Atari con il messaggio STO CARICANDO IL PROGRAMMA PAESI E CAPITALI D'EUROPA. Udrete anche un sottofondo musicale e alcune informazioni sonore.

- Al termine del caricamento sarà presentata una videata introduttiva. Nella parte centrale del video apparirà la domanda **ISTRUZIONI (S/N)?** Digitare una S se desiderate ulteriori istruzioni, una **N** se desiderate cominciare il gioco senza seguire le istruzioni. E' comunque consigliabile, per le prime volte, leggere le istruzioni.

- Se avete risposto **N** il computer comincerà a caricare il programma in memoria; se avete risposto S il computer visualizzerà sul video le istruzioni riportate al Capitolo 3 di questo manuale.

  Ricordate di premere il tasto RETURN sulla tastiera per passare da una videata alla successiva.

- Dopo l'ultima videata di istruzioni, premere il tasto START del computer per caricare il programma.
  Il computer manderà sul video il messaggio **CARICAMENTO EUROPA** e genererà un segnale acustico insieme ad un accompagnamento musicale.

- Terminato il caricamento del programma apparirà sul video la rappresentazione dei confini geografici dell'Europa e voi potrete a questo punto incominciare a giocare.

Caricamento da Disco

Se siete in possesso del programma in versione disco, seguite le seguenti istruzioni:

- Attenersi esattamente alle istruzioni contenute nel manuale unità disco e computer per eseguire i collegamenti hardware.
- Accendere l'unità a disco, inserire il dischetto nell'unità a disco e RUOTARE la leva di CHIUSURA in senso orario.
- Accendere il TV o monitor.
- Accendere il computer posizionando su ON l'interruttore POWER.
- Il programma verrà automaticamente caricato in memoria e sul video apparirà il marchio Atari.
- Dopo pochi secondi verrà visualizzato a video "VUOI ISTRUZIONI S/N". Rispondendo N si passa direttamente al gioco, rispondendo S invece, il computer visualizzerà sul video le istruzioni riportate al Capitolo 3.

3 Il Gioco

Il gioco inizia con la seguente videata,rappresentante i contorni dell'Europa:



A questo punto vedrete apparire in maniera evidente sulla sagoma dell'Europa il profilo del primo paese, nella sua esatta posizione geografica. Il computer opera la scelta in maniera casuale ed automatica. Adesso toccherà a voi indovinare il nome del paese e della sua capitale, digitandoli sulla tastiera.
Attenzione a non commettere errori di ortografia!! Il computer considererà errata la vostra risposta. Per non commettere errori, vi consigliamo di prendere preventivamente visione dei nomi esatti di paesi e capitali.riportati qui sotto:

Albania	Tirana	Islanda	Reykyavik
Austria	Vienna	Italia	Roma
Belgio	Bruxelles	Iugoslavia	Belgrado
Bulgaria	Sofia	Norvegia	Oslo
Cecoslovacchia	Praga	Olanda	L'Aia
Danimarca	Copenhagen	Portogallo	Lisbona
Finlandia	Helsinki	Polonia	Varsavia
Francia	Parigi	Romania	Bucarest
Germania EST	Berlino	Russia	Mosca
Germania Ovest	Bonn	Spagna	Madrid
Grecia	Atene	Svezia	Stoccolma
Inghilterra	Londra	Svizzera	Berna
Irlanda	Dublino	Ungheria	Budapest

Digitate quindi prima il nome del paese proposto e premete il tasto RETURN sulla tastiera, poi il nome della capitale e preme-

te il tasto **RETURN**.
Se non conoscete le risposte o semplicemente volete passare ad un altro paese premete il tasto **RETURN** invece della risposta. Giuste o errate che siano le vostre risposte, il computer vi proporrà automaticamente le nuove sagome da indovinare.

Per iniziare una nuova sfida o per interrompere la "lezione" basta premere il tasto **START**. Il computer terrà il punteggio.
Quanto spiegato è in linea di massima quanto occorre per poter far funzionare il programma e capire il gioco. Per divertirsi sarà solo necessario riconoscere la sagoma del paese, il suo nome ed il nome della relativa capitale, badando a non commettere errori di ortografia!!
BUON DIVERTIMENTO!!!



Rispondendo S alla rchiesta "ISTRUZIONI S/N ?" si ottengono sul video le seguenti istruzioni:

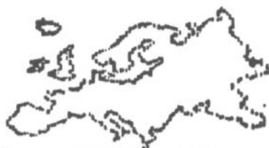


Ricordatevi di premere **RETURN** per passare da una videata all'altra.

IL COMPUTER SCEGLIE
UN PAESE. NON CI SONO
DOPPIONI.
PREMI RETURN



I CONFINI DEL PAESE
VENGONO EVIDENZIATI
SULLA MAPPA.
PREMI RETURN



INDOVINA IL NOME DEL
PAESE E DELLA SUA
CAPITALE.
PREMI RETURN



IL COMPUTER DARA' LA
RISPOSTA ESATTA.
PREMI RETURN



IL PUNTEGGIO VIENE
AGGIORNATO
AD OGNI GIRO.
PREMI RETURN



I CONFINI HANNO
COLORI DIVERSI PER
EVITARE CONFUSIONI
PREMI RETURN



IL GIOCO CONTINUA
FINO AD ESAURIRE
I 26 PAESI.
PREMI RETURN



IL GIOCO COMINCIA.
BUONA FORTUNA!
PREMI START



Note

ATARI®


A Warner Communications Company

ATARI International (Italy) Inc.
Viale della Liberazione, 18
20124 MILANO

Codice DXT 4114